

Foley. Sonidos y cine

Dossier pedagógico



Índice

EL TALLER

TODO LO QUE DEBÉIS SABER
SOBRE EL TALLER

DESCUBRIMOS

UN DESCUBRIMIENTO IDEAL
ANTES DE VENIR AL TALLER

HACEMOS: FOLEY

ACTIVIDADES DE AMPLIACIÓN
PARA DESPUÉS DEL TALLER



EL TALLER

Sinopsis

En las películas oímos las voces de los protagonistas y la banda sonora, claro, pero también un montón de sonidos invisibles, pero imprescindibles: el galope de un caballo, los pasos de los protagonistas, una puerta que se cierra, alguien que se rasca la cabeza, que se sacude la ropa o que se da un trompazo...

De grabar todos estos sonidos se ocupan los artistas foley, que dentro de un estudio de grabación se las ingenian para que los sonidos suenen lo más reales posible.

En "Foley. Sonidos y cine" descubriremos el fascinante mundo del foley por un día. ¡Venid cargados de imaginación y con los oídos atentos!

¿A quién se dirige?

Alumnado de 1º a 6º de primaria.

Objetivos

- Despertar la creatividad y la escucha activa.
- Reconocer y discernir distintos sonidos relacionados con imágenes.
- Experimentar con objetos cotidianos para crear sonidos nuevos.
- Descubrir el oficio de los artistas foley.
- Poner sonido a un cortometraje.

Duración del taller

90 minutos

Desarrollo del taller

El taller se estructura en dos bloques.

La primera parte del taller es de descubrimiento. El alumnado descubrirá los secretos del oficio de foley y se realizarán actividades para despertar la escucha activa, la imaginación y experimentar en primera persona el trabajo de los artistas foley.

Durante la segunda parte del taller pondremos sonido a un cortometraje creado para la ocasión utilizando diversos objetos de uso cotidiano. El taller terminará mirando el resultado final realizado colectivamente.

DESCUBRIMOS



Foley o efecto de sala

Cuando hablamos de foley o efecto de sala nos referimos a la técnica cinematográfica que se ocupa de recrear en un estudio todos los sonidos que forman parte de una película y que no se han grabado durante el rodaje.

A menudo, en el plató de rodaje hay demasiados ruidos para grabar los sonidos que nos interesan con claridad: los técnicos arriba y abajo, el director gritando indicaciones a los actores, el ruido de las cámaras, grúas, etc. Cuando rodamos en el exterior ocurre lo mismo: el ruido de un coche que pasa, el viento... Por eso durante el rodaje de una película no siempre es fácil captar los sonidos que sí queréis que se oigan en la película: los pasos de los personajes, un portazo, el movimiento de las sábanas o de la ropa, el galope del caballo, etc.

Por ello muchos de estos sonidos se añaden durante la fase de postproducción. De ello se ocupan los artistas foley. Un oficio que requiere mucha imaginación y buen oído.



El oficio paso a paso

1 Identificar: El artista foley recibe la película, la mira y elabora un listado de los elementos a grabar.

2 Organizar: Para ir más rápido y no olvidarse de nada, ordena los sonidos alfabéticamente y hace marcas en el film para saber dónde grabarlos.

3 Buscar: El artista foley imagina, busca y revuelve entre los objetos para encontrar el que mejor recree cada sonido de la película.



4 Grabar: En el estudio de grabación, el artista foley proyecta la película y con la ayuda de los micrófonos y la mesa de sonido graba todos los sonidos con la máxima sincronía posible.

5 Editar: Con el ordenador y un software de edición de vídeo, edita los sonidos para que la sincronía sea perfecta y el sonido resultante el adecuado.

6 Enviar: El artista foley envía el resultado al director de la película. ¡Trabajo listo!



Un poco de historia...

El primero a realizar este oficio fue Jack Donovan Foley (1891 - 1967). Es por ello por lo que el oficio lleva su apellido: ¡Foley!

Con la llegada del cine sonoro Jack Donovan Foley empezó a ocuparse de recrear y grabar el sonido ambiente de las películas en un estudio de grabación en fase de postproducción. Algunas de las primeras películas en las que trabajó fueron *El fantasma de la ópera* (1925) y *Espartaco* (1929).

Pero eso de crear sonido ambiente era un trabajo que ya venía de lejos... El propio Jack había trabajado haciendo los sonidos de las radionovelas y, durante la época dorada del cine mudo, las salas de proyección más importantes, aparte de tener música en directo, también ponían efectos sonoros. El mérito de Jack fue saber adaptar ese trabajo a las necesidades de las primeras películas sonoras.

¿Y hoy?

¿Un trabajo tan artesanal en un mundo tan tecnificado como el cine tiene sentido todavía?

¡Pues parece que sí! Pese a que ya existen en internet un montón de bibliotecas digitales de sonidos ya pregrabados para poder añadir a las películas, el oficio de foley todavía está vigente.

En muchísimas producciones los sonidos se siguen grabando de forma artesanal, gracias al saber hacer de los artistas foley. Seguro que un montón de caballos que habéis oído galopar en películas, en realidad, son un par de cocos. ¿No es esto la magia del cine?



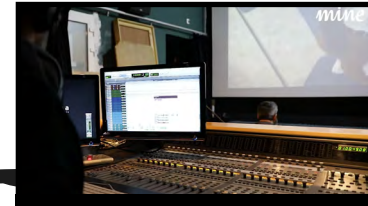
Para saber más...

Si os habéis quedado con ganas de sumergiros un rato más en el mundo del foley, no os perdáis estos vídeos para ver a un montón de artistas foley en acción.

En inglés



En castellano





HACEMOS: FOLEY

El buen foley

Para ser un buen artista foley es necesario tener básicamente tres cosas: unos oídos atentos, mucha imaginación y un montón de objetos.

Por ello, antes de hacer de foley le proponemos un pequeño entrenamiento.

Actividad 1

AGUDIZAMOS LOS OÍDOS:
POSTALES

Actividad 3

ACTIVAMOS LA IMAGINACIÓN:
UNA CASA QUE SUENA

Actividad 2

OBJETOS, OBJETOS Y MÁS
OBJETOS: ¡CHATARREROS EN EL
AULA!

Actividad 4

SOMOS ARTISTAS FOLEY:
LUCES, CÁMARA Y... ¡ACCIÓN!



Actividad 1

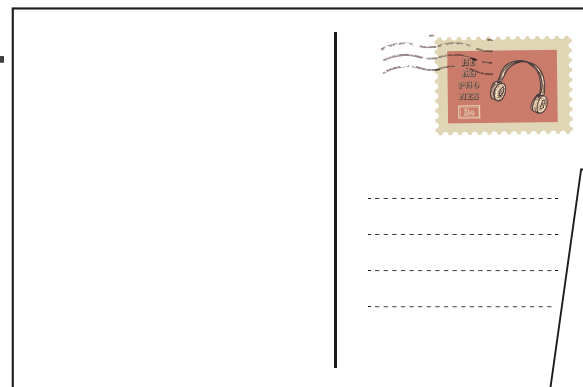
AGUDIZAMOS LOS OÍDOS

1 **¿De qué va?** Juego interactivo para escuchar dos paisajes sonoros y crear vuestra propia postal. ¿Sois capaces de identificar los sonidos que se oyen? ¡Agudizad los oídos!

2 **¡Saquémosle partido!** Hace falta animar al alumnado a mantener una escucha activa e invitarle a reconocer los distintos sonidos que se oyen. Si es necesario, podemos escuchar el audio más de una vez, ¡seguro que nos ayuda a ser más precisos!

3 **De la pantalla a la realidad...** Esta actividad puede adaptarse fácilmente y convertirla en una propuesta más manipulativa donde el alumnado pinte sus postales en un soporte físico. A su vez, también podéis hacer el ejercicio saliendo del aula y buscando los paisajes sonoros de vuestro entorno: el patio, la calle, el bosque...

EL PAISAJE SONORO



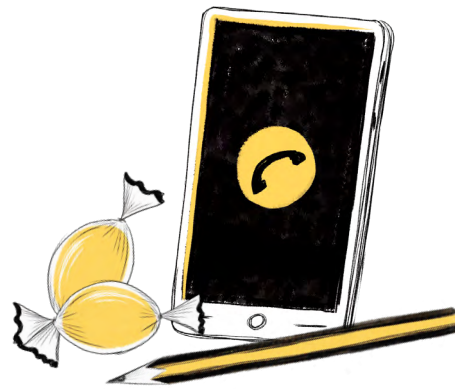


Actividad 2

OBJETOS, OBJETOS Y MÁS OBJETOS: ¡CHATARREROS EN EL AULA!

1 **¿De qué va?** De recoger, probar, manipular y descubrir cómo suenan los objetos que tenemos alrededor. Dividimos la clase en pequeños grupos. Cada grupo investiga entre los cajones, estanterías y rincones del aula y recoge distintos objetos que después haremos sonar. Los golpeamos, los soplamos, los fregamos... para descubrir las posibilidades de cada objeto. Una vez hecho el descubrimiento, invitamos a los grupos a relacionar cada objeto con algún sonido real: el viento, el mar, un portazo, una cortina...

2 **¡Saquémosle partido!** Un paso más será utilizar estos objetos para narrar una pequeña historia, como hacía Jack Foley cuando trabajaba en las radionovelas. Lo podemos hacer a partir de cuentos que los propios alumnos conozcan o a partir de una propuesta del docente.



3 **De la pantalla a la realidad...** Podemos tirar del hilo de la actividad y convertirla en un pequeño juego entre los grupos. El docente proyecta la imagen o vídeo de algún sonido (un fragmento de una lucha con espadas, un día de tormenta, alguien caminando por la playa, un caballo trotando, etc.) y cada grupo, con los objetos que ha recogido, pone el sonido a esa imagen. El docente puede ejercer de árbitro. ¿Quién ha ganado? ¿Qué objeto ha utilizado? ¡Empieza el concurso!



Actividad 3

ACTIVEMOS LA IMAGINACIÓN: UNA CASA QUE SUENA

1 ¿De qué va? Juego interactivo en el que podréis escuchar, crear y grabar los sonidos que conforman el paisaje sonoro de una casa cualquiera.

UNA CASA
QUE SUENA



2 ¡Saquémosle partido! Buscad objetos para recrear los sonidos y empezar a hacer de foley. Podéis utilizar los que habéis recogido en la Actividad 2. Enseguida os daréis cuenta de que no siempre es necesario utilizar el mismo objeto sino que podemos imitarlo con otros.

3 De la pantalla a la realidad... Ahora que ya sabéis cómo suena una casa, ¿hacemos un concurso? Dividimos la clase en grupos y a cada grupo se le asigna (en secreto) una habitación de una casa imaginaria (cocina, habitación, aseo, comedor, garaje...). Cada grupo se prepara su paisaje sonoro (podemos hacerlo imitando los sonidos con la boca o con objetos) y lo representa ante los demás. ¿Podemos adivinar de qué habitación se trata?



Actividad 4

SOMOS ARTISTAS FOLEY: LUCES, CÁMARA Y... ¡ACCIÓN!

Ahora ya tenemos los oídos atentos, la imaginación activada y el aula llena de objetos. Por lo tanto, solo nos queda poner sonido a una película “de verdad”.

Para ello, os proponemos dos posibilidades*:

1. Grabad vuestra propia película.
2. Buscad la escena de una película que os guste mucho.

Una vez elegida la película es el momento de recordar el capítulo de este dossier **El oficio paso a paso**. ¿Lo recordáis? Os lo resumimos:

- Identificar los sonidos que debéis doblar y listarlos.
- Organizar dónde sale cada sonido que deseáis grabar para no olvidar ninguno.
- Buscar los objetos necesarios y probarlos.
- Grabar los sonidos. Véase: ¡SILENCIO, GRABAMOS!
- Editarlos. Véase: CORTAR, MOVER Y PEGAR
- ¡Enviar o enseñar el resultado a vuestros compañeros!

**Podéis simplificar la actividad poniendo sonido a una narración en lugar de hacerlo sobre una película. También podéis simplificarla si no grabáis los sonidos y, sencillamente, hacerlos en directo sobre la película (o narración). Así pues, la actividad se puede adaptar a las posibilidades del centro y el aula.*



Para saber más...

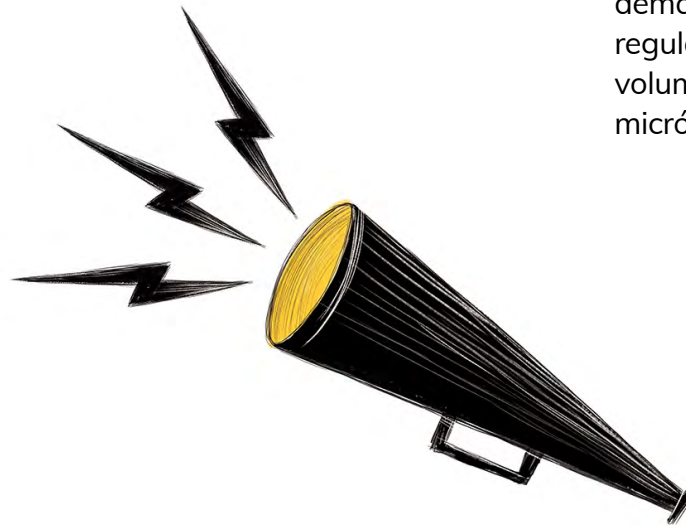
Silencio, ¡grabamos!

● Para grabar los distintos sonidos ya directamente sincronizados con la película podemos utilizar un editor de vídeo. Para hacerlo, entre las opciones de este tipo de software encontraréis la opción de “grabar audio” o “grabar voz en off”. Una excelente opción es utilizar, por ejemplo, el programa de software libre *DaVinci Resolve* o cualquier otro programa de edición de vídeo (*Final Cut* de Apple, *MovieMaker* de Windows u otras apps similares para tablet).

● Si tenéis un micrófono, podéis utilizarlo para realizar la grabación. Una opción sencilla y económica es utilizar un micrófono USB. Si no tenéis, podéis hacerlo con el mismo micrófono del ordenador o la tablet.

● Antes de grabar los sonidos debéis aseguraros de:

- Tener la película importada en vuestro proyecto.
- Buscar un espacio con el mayor silencio posible.
- Comprobar que los niveles de grabación sean correctos (ni demasiado fuertes ni demasiado bajos). Podéis regularlos cambiando el volumen de entrada del micrófono.



LINK DE DESCARGA

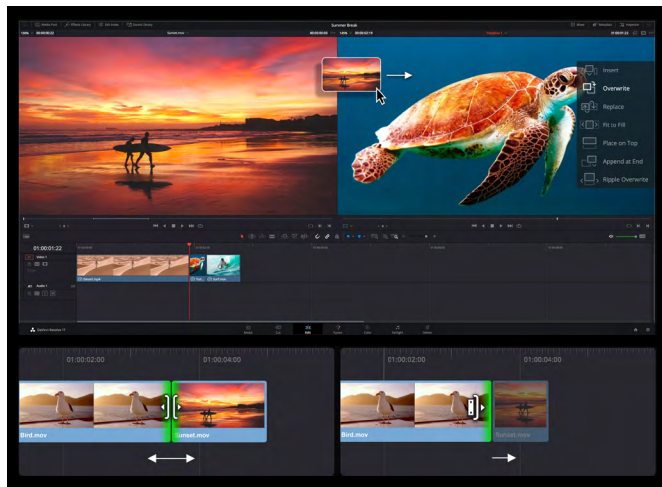




Cortar, mover y pegar

● Para poder editar los sonidos y mejorar la sincronía con las imágenes podéis utilizar el mismo programa de edición de vídeo que ya estéis usando, véase:

SILENCIO, ¡GRABAMOS!



● Las herramientas de “cortar” y “pegar” del editor os permitirán acortar los cortes de audio que hayáis grabado para evitar que se oigan ruidos antes y después del sonido.

● Las herramientas de “movimiento” del editor os permitirán sincronizar al máximo los sonidos que tengáis grabados. Tened en cuenta que cuanto más sincronizado hayáis hecho el sonido en el momento de grabar, más fácil os resultará.

● Una vez terminado el trabajo de edición deberéis “Exportar” vuestro proyecto y ¡ya lo podréis compartir y proyectar!